

○ゲームの起動の前に、ディップスイッチの設定をお願い致します。ディップスイッチの設定は、次の2カ所です。

[SW1-8]を、OFFにしてください。

[SW2-8]を、ONにしてください。

○このゲームは80286、80386CPUに対応しています。

このゲームに登場する艦船名、航空機名、その他各兵器の名称等、並びに国家名、地名、団体名、組織名、個人名はすべて架空のものであり、名称がいかに似ていようとも実在のものとは一切関係ございません。

このゲームはフィクションであり、実際にあった事件、事実等とは一切関係ございません。

#### P27……[1.21] 補足

○PC-9801は、起動させる前にディップスイッチが次のように設定してあるかを確認して下さい。

[SW1-8]→OFF

[SW2-8]→ON

#### [1.31] 補足

○ゲームの操作時には、マウスのクリックやキーボードのキーを押すすぎないように注意してください。

#### P30……[3.22] 補足

○キーボードで操作する時は、キーを押したままでの重要なメッセージを消してしまうことがあります。注意して下さい。

#### P32……[4.32] 訂正

○両軍が存在すれば第一両軍が存在すれば黄色

#### P34……[5.23] 訂正

○商港都市では、揚場、修理の他に燃料補給も行えます。また、補給艦がいれば弾薬の補給も可能です。

#### P35……《艦隊地表示画面》 訂正

○マニュアルでは、左上の長方形の位置に「マーク」が入ります。

○「勢力」は、マニュアルでは「西暦：7487」になっています。

○「ソナー」と「レーダー」の項目は69:300kmの誤りです。「飛行場」は49になっています。

○「ランチャー」の項目は、詳しくは次の形になります。

| ランチャー |       | VOL1 | VOL2 | TOTAL |
|-------|-------|------|------|-------|
| A     | PTROT | 0    | 16   | 16    |
| ①     | ②     | ③    | ④    | ⑤     |
| A     | IN104 | 0    | 256  | 256   |
| ⑥     | ⑦     | ⑧    | ⑨    | ⑩     |

○ランチャーの用途

○ランチャーの名称

○移動済みのランチャー

○未移動のランチャー

○根拠地のランチャー総数

○ベージ下部の説明で、「陸地」と「地雷」が逆になっています。

#### P40……[6.16] 補足

○各国家の「主義」は、次のように番号の小さなものほど東側、大きなものほど西側に近くなります。

- |          |          |
|----------|----------|
| ① 武力革命主義 | ⑥ 制限資本主義 |
| ② 社会主義   | ⑦ 資本主義   |
| ③ 民主社会主義 | ⑧ 戦争絶対主義 |
| ④ 中立主義   |          |

#### P41……[7.21] 訂正

○「搭載」は、航空機の「搭載力」を表します。

#### P42……[7.23] 補足

○輸送艦は搭載力分の歩兵、工兵、空挺戦車およびミサイルを搭載できます。ミサイルは、航空機の搭載力1につき4発が搭載可能です。また、輸送艦だけはメインマップから「増援マップ」(ルール[19.12]項参照)上に移動することができます。

#### P44……[7.41] 補足

○同時に存在できる直衝部隊は20部隊までです。同じ直衝対象に複数の直衝部隊は存在せず、合流して1個の直衝部隊となります。

#### [7.42] 訂正

○移動中の敵部隊が入った場合一般部隊が移動してきた場合

#### [7.43] 補足

○TFの直衝部隊は、TFが移動すると一緒に移動します。この結果、どの根拠地、TFにも掲載でなくなってしまうことがあるので注意して下さい。

#### P47……ページ上部 訂正

○水上艦(大型艦)

○水上艦(中型艦)

○水上艦(小型艦)

○潜水艦(大型艦)

○潜水艦(中型艦)

○潜水艦(小型艦)

○空母

○空母母艦

○空母子艦

○空母補給艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

○空母輸送艦

○空母修理艦

○空母揚陸艦

○空母航空母艦

○空母潜水艦

○空母攻撃艦

#### 「国旗」の説明

○1隻単位の国旗は、その艦船を保有する国の国旗で表します。

#### P51……[8.56] 訂正

○各々の1カーゴブロックの

#### P52……[8.64] 補足

○損害で空母に免責でなくなるのは、艦隊艦とVTOL艦です。

#### P53……[8.74] 訂正

○アイオワの射撃数：10→8 消費する弾薬：30→24

#### [8.77] 訂正

○フルブロックブルーレベル

#### P55……[9.12] 補足

○1つのTFに所属できる水上艦は、最大2隻までです。

#### P56……[9.22] 補足

○1つのTFに所属できる水上艦は、最大4隻までです。

#### [9.24] 訂正

○外周ブロック/内周ブロック-外周グループ/内周グループ

#### P57……[9.31] 補足

○「TF編成」を行うと、洋上で艦隊を設定し直すことができます。

#### [9.42] 補足

○根拠機能は、根拠が沈没した場合にも喪失します。

#### P60……[10.11] 補足

○1つのSFに所属できる潜水艦は、最大6隻までです。

#### [10.21] 補足

○SSM攻撃は、未移動が移動済みかに関係なく何度でも行えます。

#### P61……[10.25] 訂正

○シナリオ1と2に登場する全ての通常陸戦兵器、およびシナリオ3の一部の通常陸戦兵器はシナリオ開始時には「移動済み状態」になっており、陸上移動や工兵行動などは行えません。

#### P62……[11.23] 訂正

○各機種は一空中および歩兵部隊は

#### [11.33] 補足

○敵の攻撃を受けて、降参に防衛側として参加した通常陸戦兵器は、「移動済み状態」にはなりません。

#### [11.34] 訂正

○夜にターンに敵機隊を攻撃する時、参加できるのは歩兵部隊のみです。防衛側は、空中部隊以外全て参加できます。但し、両軍とも相手攻撃できるのは歩兵部隊のみです。

#### [11.35] 補足

○民兵を除く通常陸戦兵器は、輸送艦にも搭載できます。

#### P63……[11.42] 補足

○陸戦では、双方の部隊の距離は、0→7のゲージで表します。攻撃側の部隊がゲージ上を移動する時、地雷のあるゲージに入ると損害を受けます。根拠地に地雷1を埋設することにより、地雷のあるゲージが1つ増えます(最大6まで)。

#### [11.44] 訂正

○「何地情報を行うことは一飛行場設置以外を行うことは

#### P64……[11.54] 補足

○ランチャーとミサイルは、輸送艦にも搭載できます。また、ミサイルは輸送艦にも搭載できます。

(11.55) 補足

- 「移動済み状態」のランチャーは、ミサイルを発射できません。ミサイルが移動済みの場合も同様です。発射するためには両方とも「未移動状態」でなければなりません。

P 6 6 …… [12.31] 補足

- 弾薬の種類…①ミサイル（ランチャー用）  
②広範囲弾薬（艦船の兵装ブロック用）  
③それ以外（航空機用および対艦用）

この中でミサイルだけは輸送機に搭載することができます。

P 6 8 …… [13.24] 補足

- TFのソナー捜索範囲が300キロになるのは、ソナーブロックが被害を受けていないAGOS艦を食んでいる時のみです。

P 6 9 …… [13.35] 訂正

- 水上艦と潜水艦の戦闘で、射撃が同じ時はソナーレベルに関わらず、潜水艦が先に発射します。

P 7 0 …… [14.31] 訂正

- このゲームでは1ターンは実際の半日を表すので、昼と夜は1ターンおきに実装します。

P 7 1 …… [14.41] 訂正

- 夜のターンに行う降参では、攻撃に参加できるのは徒歩部隊だけです。夜の降参は、攻撃先の根拠地の地形が「平地」または「海岸」で、天候が「晴れ」の時のみ行えます。

P 7 3 …… [16.14] 補足

- 偵察衛星の「張り付け」は、情報コマンドの「衛星一覧」の表示の画面上で行います（ルール24、6項参照）。

P 7 4 …… [17.31] 補足

- 各方面情勢は、乱数によって1レベルずつ変化します。

P 7 5 …… [18.14] 補足

- メインマップ上の航空機や艦船は、増援マップに戻ることはできません。但し、輸送機だけはアック、ウェーク、グナムから航空増援マップに戻り、ベース間を自由に移動できます。

P 7 7 …… [20.13] 訂正

- 「主義」「装備」「傷害」の設定は全て、この時同時に行います。

[20.22] 訂正

- 「被害レベル1」「2」「3」→「多量」「標準」「少量」

[20.31] 訂正

- 各国の「主義」の文書は、「装備」や「傷害」の文書と同じ画面上で行います。

P 8 6 …… [24.16] 補足

- 西側と同様に、東側のTF、SFも損害を受けて運力が低下したり戦力力が不足して、足手まといと判断した艦船は自沈させます。東西問わず自沈した艦船については、「VP」（ルール[18.11]項参照）の増援の対象にはなりません。

P 8 7 …… [24.24] 補足

- 優先順位は、反転カーソルで選択して順位を入れ替えて下さい。

[24.32] 訂正

- 「艦船一覧」では艦船の自沈はできません。

P 8 8 …… [24.48] 補足

- 潜水降参兵器用の「対艦弾」も、これと同様です。

P 9 0 …… [24.64] 補足

- 衛星の張り付いている根拠地やTFは、ターン中「カーソル情報」でも詳しい情報を見ることが出来ます。

[24.73] 訂正

- 増援させたい直衛部隊一いづれかの直衛部隊

P 9 1 …… [24.91] 訂正

- （勝利ポイント、詳細は第9章）→（ビクトリーポイント、詳細はルール19項）

P 9 6 …… [27.21] 補足

- シナリオ開始時に存在する強襲艦、掃海艦、輸送艦には、カーブブロックに降参兵器やミサイルを搭載しているものとそうでないものがあります。出港させる前に、「情報コマンド」でその艦船の図面を表示してカーブブロックの内容を確認しましょう。

P 9 7 …… [28.15] 補足

- 空母だけでなく、航空母艦や強襲艦も同様の手順です。

P 9 8 …… [28.31] 補足

- 中兵、工兵、空挺戦車の他にミサイルも搭載できます。搭載力1につきミサイル4発が搭載可能です。

P 9 9 …… [29.12] 補足

- SSM攻撃や上陸戦、対地砲撃を行っても、TFは「移動済み状態」にはなりません。また、移動済みでもこの3種類の任務は行えます。

P 1 0 4 …… [9.75]→[29.75]

P 1 0 8 …… [34.11]④ 訂正

- 直衛部隊フェイズに直衛艦が帰投するの必ずしも発生した根拠地やTFに限らず、行動半径内であればどこでも帰投できます。

P 1 0 9 …… [35.12] 補足

- デタッチメントの[SW1-8]がOFF、[SW2-8]がONになっていることを確認して下さい。

[35.21]／[35.22] 補足

- ドライブAはドライブ1、ドライブBはドライブ2と同じ意味です。

3 5. 3 訂正

- この項で説明した「環境設定」は、ルール35、4項の「シナリオのロード」の後に行うものです。実際にはシナリオやセーブデータのロードが先なので注意して下さい。

[35.36] 補足

- ゲーム中で変更できるのは、「FM音源」「図面ディスク」「プリンク」の3種類です。マウス、キーボードの選択は、起動時のみ行います。

P 1 1 0 …… [36.11] 訂正

- シナリオ「ファーストキャンペーン」を新しく始める時のみ、この初期設定を行います。

P 1 1 1 …… [36.14] 補足

- 国家の主義と方面情勢については、ルール[6.16]項と[17.32]を参照して下さい。

[38.11] 補足

- 1ターンに使える偵察衛星は、そのターンの衛星フェイズに打ち上げたものだけです。偵察衛星の設置と打ち上げは毎ターン行うので、ターンごとに使える衛星数が異なります。

P 1 1 2 …… [39.11] 訂正

- 第6章で説明します。→第5章で説明します。

[39.12] 訂正

- データロード→データセーブ

[40.11] 補足

- 直衛部隊は通常の航空任務と同様、天候が「晴れ」以外の根拠地、TFには帰投できません。

P 1 1 4 …… [42.13] 訂正

- 順位の変更は一工兵行動の変更は

[43.13]／[43.14] 訂正

- 根拠地→ベース

[43.14] 補足

- 増援マップ上では、航空機はアック、グナム、ウェークに向かっての移動のみ可能ですが、輸送機はこの制限を受けずにベース間を自由に移動できます。また、輸送機がベース間を移動する時には、そのベースの歩兵や工兵などを輸送できます。

P 1 1 5 …… [43.15] 訂正

- 黄色で表示されているベース→黄色もしくは赤表示のベース

P 1 1 6 …… [44.11] 訂正

- 在泊艦船に対して決定一在泊艦船とTF、SFの戦闘を行います。○いづれかが行えます。→各々が行えます。

[44.21] 補足

- TFだけでなく、SFにもダメコンを行います。

[44.31] 補足

- 修理が全て終わると、「艦船整備フェイズ」を終了します。

[45.11] 補足

- 中立国の「状態」が15になったら西側勢力として、1になったら東側勢力として参戦します。

P 1 1 8 …… [47.22] 補足

- TFとSFの立場が逆だった時も、対潜戦は同様に発生します。

P 1 1 9 …… [47.28] 補足

- 降参エリアの場合は、SF対SF戦は乱数により発生します。

P 1 2 5 …… [49.12]／P 1 2 7 [50.12] 訂正

- SSM戦が発生します。→SSM攻撃を行うかどうか選択します。

[49.22] 補足

- 海戦画面上では、双方のTFは距離8から距離1まで接近し、途中で発射可能な兵装があったら射撃を行います。東西双方の命令が「攻撃」ならば、距離1に接近するまで戦闘は続きます。片方が「攻撃」、もう片方が「退避」の場合は、ある程度まで接近した戦闘は終わります。どの距離まで接近するかは、双方の「艦隊運力」の差と乱数で決定します。

P 1 2 7 …… [50.12] 訂正

- 対艦戦→対潜戦

P 1 2 8 …… [50.44] 訂正

- SSM戦と同様です→（削除）

[50.47] 訂正

- 潜水艦が距離2を突破した時点で、外周グループ対潜戦は終了し、内周グループ対潜戦に移ります。

[50.49] 訂正

- 命令が「外周攻撃」だった時→終了します。→（削除）

P 1 2 9 …… [51.32] 訂正

- 発射できる兵装ブロックが一発射できる潜水艦が

P 1 3 3 …… [52.34] 訂正

- 夜のターンに降参を行えるのは、攻撃目標の根拠地が「平地」または「海岸」で、天候が「晴れ」の時のみです。夜のターンに攻撃側として戦闘に参加できるのは徒歩部隊のみです。防衛側は空中部隊以外全てが戦闘に参加できます。但し、艦甲および支援部隊は、夜のターンは「射撃」が0になり、射撃はできません。

P 1 3 4 …… [52.54] 訂正

- 防衛側部隊が退避もしくは全滅しても降参は終了しません。ルール[52.81]項の条件によって終了します。

P 1 3 5 ・・・ページ上部 訂正

| 根拠地の降地 | 降地係数 |
|--------|------|
| 0      | 1.0  |
| 1～4    | 1.1  |
| 5～9    | 1.2  |
| 10～14  | 1.3  |
| 15～19  | 1.4  |
| 20～24  | 1.5  |
| 25～29  | 1.6  |
| 30～34  | 1.7  |
| 35～39  | 1.8  |
| 40～44  | 1.9  |
| 45～49  | 2.0  |
| 50～54  | 2.1  |
| 55～59  | 2.2  |
| 60～64  | 2.3  |
| 65～69  | 2.4  |
| 70～74  | 2.5  |
| 75～79  | 2.6  |
| 80～84  | 2.7  |
| 85～89  | 2.8  |
| 90～94  | 2.9  |
| 95～99  | 3.0  |

P 1 3 6 ・・・[52.65] 訂正

- 端数は切り上げなので、「FIRE」が0になることはありません。
- [52.66] 補足  
○夜のターンの陸戦と上陸戦では、防衛側の降地係数は一律3.0です。
- [52.68] 補足  
○防衛側の場合、破壊される通常陸戦兵器は「移動済み」のものが優先されます。

P 1 3 7 ・・・[52.72] 訂正

- 防衛側の命令発行は一括ではなく、攻撃側と同様に各部隊ごとに送った命令を発行できます。
- [52.74] 訂正  
○各部隊/全部隊→命令を受けた部隊
- [52.75] 訂正  
○「撤収」になります→「退却」になります

P 1 3 8 ・・・[52.77] 補足

- 命令は[52.74]と[52.76]で取扱いしたように、損害が各命令が実行可能な「規定数」(編成時の何%)を上回った時にのみ、実行不可能として自動的に変更されます。
- [52.78] 訂正  
○0～2.0%の損害→0～1.0%の損害
- [52.82] 補足  
○たとえ、編成時に参加させなかった通常陸戦兵器があったとしても、陸戦の結果に従ってその根拠地は占領されます。

P 1 3 9 ・・・[52.83] 補足

- 「移動済み」になるのは攻撃側として参加したもので、防衛側の通常陸戦兵器は「移動済み」にはなりません。

P 1 4 0 ・・・[53.12]/P 1 4 1 [54.23] 訂正

- 対艦、対空ミサイルランチャーの発射は、自動ではなく「××発射しますか?」とメッセージが出るので選択して下さい。
- [53.13] 訂正  
○上陸戦時には、防衛側の降地係数は常に3.0です。
- 上陸戦を行ってもTFは「移動済み」にはなりませんが、根拠地を占領した場合、上陸した部隊は「移動済み」になります。

P 1 4 1 ・・・[54.33] 補足

- 対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます

P 1 4 2 ・・・[55.25] 補足

- 機種ごとの比率に合わせて目標となる航空機を決定します。

P 1 4 6 ・・・[57.33] 補足

- 対地砲撃で破壊される通常陸戦兵器は、「移動済み」のものが優先されます。また、ランチャー(ルール57、4項)も同様です。

P 1 4 7 ・・・[57.82] 補足

- 降地係数は通常陸戦兵器と同様、[52.82]項の表に従います。

艦船性能データ 訂正

P 1 5 6 ・・・○A77の防御力

- A77の防御力 4→3
- A77の国籍 ソー米
- A77とA84のブロック数 18→18
- A77のブロック数 8→16
- P 1 5 7 ・・・○A77のブロック数 12→10
- A77の航続力 800→80
- A77の国籍 日→韓
- A77の国籍 ソー米
- A77の航続力 320→330

P 1 5 8 ・・・○T7の対艦→対空能力 「ー→」

- A77の運力 6→3
- A77の運力 6→3
- 表中央の項目 「防衛」と「航続」が左右逆
- P 1 5 9 ・・・○表上部の項目 「防衛」と「航続」が左右逆
- A77の対空能力 ○一特
- 項目の説明 対艦→対空能力→対空能力

航空機性能データ 訂正

- P 1 6 0 ・・・○F18Aの「空輸」 50→40
- E3の「昼夜」 「全」
- P 1 6 1 ・・・○表の見出し 《西側》→《南側》
- SU27の発着レベル STOL→短航

任務別武装データ 訂正

- P 1 6 2 ・・・○武装の名称 AIM9→S747-  
AIM54→ファニクス  
BMB→爆弾  
AIM7→スラッロ  
○F5Eの対地/対艦武装に、各々BMB:2を加える。
- P 1 6 3 ・・・○A10Aの対地/対艦武装から、各々BMB:2を除く。

陸戦兵器性能データ 訂正と補足

- P 1 6 6 ・・・○BMP1の対空→対地 0233→0222
- BMP1の対空→対地 0244→1344
- 機体の「不」は、不特定の国家を表します。
- \*付きの兵器の「搭載」が0なのは、搭載した状態の性能データだからです。

ランチャー性能データ 訂正

- P 1 6 7 ・・・○対空の命中率 10→15
- 対空の命中率 15→10

弾薬性能データ 訂正

- P 1 6 7 ・・・○122mmの機能 地/艦一機
- 弾薬の名称 対艦砲弾→対艦弾
- P 1 6 8 ・・・○SU100Pの破壊力 3→5
- P 1 6 9 ・・・○機雷の命中率 \*\*\*%→1%

根拠地データ 訂正

- P 1 6 9 ・・・○根拠地名称 グラヴィタラ→グラヴィタラ
- パナマの地形 平地→荒地

P 1 7 1 ・・・「バトル」Q&Aコーナー 補足

- Q: 敵TFと接触しても海戦が発生しません。なぜですか?  
A: 天候マップを見て下さい。天候が「嵐」だったら海戦は発生しません。また、海戦圏内に入っても、CICに損害を受けていたり兵装ブロックの残存数が0の時は、発射できません。
- Q: 対地砲撃や対地砲撃の時に、目標は敵根拠地のはずなのに「攻撃目標なし」とメッセージが出るのはなぜですか?  
A: 指定した攻撃目標のレーダーや降地の値がすでに0だったり、部隊や艦船が存在しない時にはこのメッセージが出ます。これらを攻撃目標に指定することはできません。
- Q: ゲームの途中で、マウスの操作からキーボードに変更したいのですが、どうしたらよいでしょう。  
A: マウス、キーボードの設定はゲームの起動時に行うので、一度セーブして再起動して下さい。
- P 1 7 3 ・・・「バトル」Q&Aコーナー 訂正  
○航空機の中で、増援マップ上を自由に移動できるのは輸送機だけです。これは歩兵や工兵を搭載するためです。

P 1 7 6 ・・・索引 訂正

- 参照ページ数が複数ある項目は、各ページ数の間隔が空いていませんでした。次のように訂正します。

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| ＜先行＞                    | 加→ [128, 129]       |
| アップ [75, 115]           | 航空移動 [43, 97]       |
| E C M [50, 123]         | 航空機整備順位の変更 [45, 86] |
| 移動済みTF [55, 57, 59]     | ＜先行＞                |
| 移動済み陸戦兵器 [61, 62]       | 地雷 [43, 138]        |
| ウェーク [75, 115]          | 降地 [63, 135]        |
| ウェイク [128, 129]         | スクランブル [44, 67]     |
| A G O S 艦 [49, 69]      | 整備済み航空機 [41, 45]    |
| S F 任務 [60, 104]        | ＜先行＞                |
| OP T コマンド [81, 91]      | 対艦砲弾 [50, 65]       |
| ＜先行＞                    | 対空砲弾 [50, 65]       |
| 海岸マップ [33, 84]          | トンネル爆弾 [63, 95]     |
| 外国グループ [56, 122, 127]   | ＜先行＞                |
| 拡大エリアマップ [32, 82]       | 内閣グループ [56, 122]    |
| 艦船整備フェイズ [53, 105, 116] | ＜先行＞                |
| 機雷敷設 [51, 101]          | ブリンク [93, 109]      |
| グナム [75, 115]           | 補給 [53, 105]        |

- ゲームデザイン  
阿部 隆史
- システムデザイン  
阿部 隆史
- グラフィックデザイン  
藤岡 伸一
- 音楽  
滝谷 賢司
- プログラマー  
芝崎 和也  
滝谷 賢司
- テストプレイ (順不同、敬称略)  
諸賀 寛 龍波江 純祐  
佐野 寿藏 杉原 政夫  
青木 弘志 山田 慎  
安井 公樹 I・N・Cグループ  
出淵 孝之 水野 大作  
風間 勝幸 中浦 直輝
- チームメイト  
江川 広一

---

## 『現代兵器図鑑』訂正

P35……AV8B ハリアー2 訂正

○AV8Bの対空ミサイル搭載数は2～4発です。また、対艦ミサイルは搭載できません。

P55……MI28 ハボック 訂正

○「全幅」→「ローター直径」

P56……MI24 ハインド 訂正

○「全幅」→「ローター直径」